LucasArts Entertainment Company Präsentiert

AFTERLIFE™

CHAOS IM JENSEITS





CHAOS IM JENSEITS

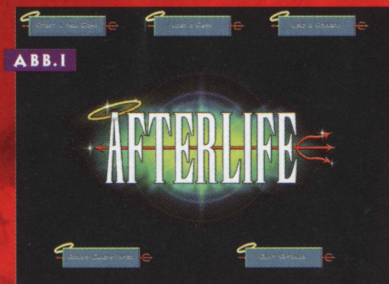
AFTERLIFE™

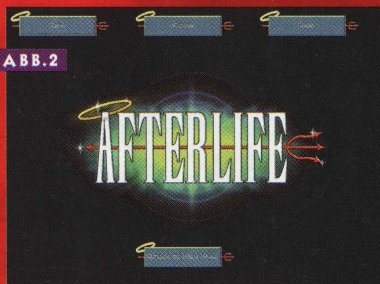


LucasArts Entertainment Company Präsentiert

STARTEN DES SPIELS

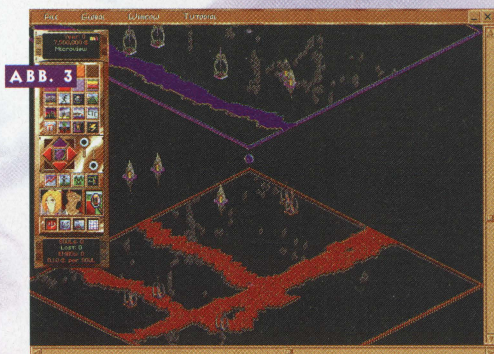
Wenn Sie das Spiel erstmals starten, werden Sie nach dem LucasArts Logo und der Eröffnungssequenz im Operationssaal ein Bild wie das in Abb. 1 sehen, in welchem Sie auswählen können, was Sie tun möchten. Wenn Sie Afterlife zum ersten Mal spielen, werden Sie wahrscheinlich auf „Neues Spiel beginnen (Start a New Game)“ klicken. Oder Sie fanden die Operationssaal-Sequenz so gut, daß Sie „Nochmal das tolle Intro spielen (Replay Cheesy Intro)“ wählen. Danach wird Ihnen eine Auswahl an Schwierigkeitsstufen angezeigt (siehe Abb. 2). Hier werden Sie wahrscheinlich mit „Leicht (Easy)“ beginnen, wenn Sie zum ersten Mal spielen. In der Stufe „Leicht“ startet man mit einer Menge Geld und bekommt die Chance, sich erst einmal einigermaßen zu etablieren, bevor einen das Spiel aus der Kurve wirft. Wenn Sie den Bogen raus haben, können Sie jederzeit auch die anderen Schwierigkeitsstufen ausprobieren. Sobald Sie eine Schwierigkeitsstufe ausgesucht haben, sollten Sie ein Bild wie das in Abb. 3 sehen. Glückwunsch! Sie sind nun Schöpfer Ihres eigenen kleinen Himmels und Ihrer kleinen Hölle, mit denen Sie spielen werden. Willkommen in Ihrem Leben nach dem Tod. Am Anfang ist der beste Weg, Afterlife zu erlernen, die Online-Hilfestellungen zu benutzen (Zugriff in der oberen Menüleiste). Konsultieren Sie während des Spiels regelmäßig das Ihnen vorliegende Handbuch sowie Aria und Jasper - Ihre Helfer im Jenseits - durch Anklicken ihrer Bilder auf der Fernbedienung. Außerdem können Sie im Spiel mit der rechten Maustaste auf jede Schaltfläche und jeden Gegenstand klicken, um eine kurze Beschreibung davon zu erhalten.





SPEICHERN / LADEN

Um ein Spiel zu speichern, können Sie entweder die Taste [F5] oder die Option „Spiel speichern (Save Game)“ aus dem „Datei (File)“-Menü benutzen. Sie werden dann ein Fenster wie das in Abb. 4 sehen. Im oberen Fenster können Sie entweder einen Namen für den neuen Spielstand eingeben oder auf einen anderen Spielstand klicken, um ihn zu überschreiben.
Die Zahl links vom Spielstand ist die erreichte Jahreszahl zum Zeitpunkt des Speicherns. Um ein vorher gespeichertes Spiel zu laden, wählen Sie entweder


ABB. 3

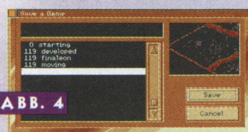


ABB. 4

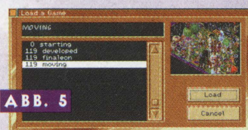


ABB. 5

gleich zu Beginn „Spiel laden (Load a Game)“ oder aber Sie benutzen die Taste [F2] oder die Option „Spiel laden (Load Game)“ aus dem „Datei (File)“-Menü, wenn Sie sich bereits im Spiel befinden. In jedem Fall werden Sie ein Fenster wie das in Abb. 5 vor sich haben.

Zum Laden des gewünschten Spiels doppelklicken Sie entweder auf dessen Namen oder klicken einmal darauf, um ihn hervorzuheben, und klicken dann auf die Schaltfläche „Laden (Load)“.

MUSIK & SOUND



ABB. 6

Das Fenster „Audio-Einstellungen (Audio Settings)“ (Zugriff im „Global“-Menü) erlaubt Veränderungen an den Sound-Einstellungen des Spiels (siehe Abb. 6). Das meiste in diesem Fenster dürfte sich von selbst erklären - hohe Lautstärken rechts auf den Schiebereglern, niedrige Lautstärken links.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ÜBER DAS AFTERLIFE-UNIVERSUM

In Afterlife haben die ewigen Mächte Des Seins (kosmische Mächte, die zu riesig für dem menschlichen Verstand sind) Sie als Schöpfer - eine Art örtliche Gottheit - eines Planeten und des dazugehörigen Systems der ewigen Belohnungen und Bestrafungen bestimmt. Um eins gleich vorab klarzustellen: ES IST NICHT DIE ERDE. Es ist ein Planet weit, weit entfernt (aber nicht vor langer, langer Zeit), der von intelligenten, selbstbewußten Zweibeinern bewohnt wird. Man nennt sie EMBOs (Ethisch Mündige Biologische Organismen), die durch einen seltsamen Zufall eine Kultur haben, die der unsrigen sehr ähnlich ist (aus diesem Grund haben sie auch eine ähnliche Vorstellung von Himmel und

Hölle), aber es ist alles purer Zufall. Niemand muß sich gestört fühlen, wenn unsere Vorstellung der Dinge im Jenseits mit ihrer Vorstellung in Konflikt gerät, denn alles ist rein fiktional...eine erfundene Geschichte. Und überhaupt, ES IST NICHT DIE ERDE. Es ist nur der Planet der EMBOs. Sie glauben an eine Reihe verschiedener Lehren. Und an was immer sie nach dem Tod glauben, es wird nach ihrem Ableben eintreffen (Afterlife-Grundregel Nr. 1 - Seien Sie vorsichtig, was Sie verlangen). Jeder EMBO hat eine SEELE (Selbständig Erneuernde Ewige Lebens-Energie), die den Tod überleben wird und im Jenseits den Lehren seines Glaubens unterworfen ist. Diese Lehren sind im einzelnen:

AAAJisten (NAAAists): Sie glauben, nach dem Tod Alles Andere Als Jenseits vorzufinden, d.h. sie glauben nicht an ein Leben nach dem Tod. Da man AAAJisten nie im Leben nach dem Tod vorfinden wird, müssen Sie sich auch keine Sorgen über sie machen.

UUUUisten (AAAAists): Sie glauben, Unter Unabdingbaren Umständen Unsterblich zu sein, d.h. sie glauben immer an ein Leben nach dem Tod. Logischerweise sind alle SEELEN im Leben nach dem Tod UUUUisten.

HUHUisten (HAHAists): Sie glauben, daß sie Himmel Und Hölle Unterworfen sind - daß also alle SEELEN zuerst für ihre Sünden eine Zeit in der Hölle dienen müssen und dann für ihre guten Taten im Himmel belohnt werden.

HOHOisten (HOHOists): Sie glauben, daß nach dem Tod Himmel Oder Hölle Obligatorisch sind. Je nachdem, ob zu Lebzeiten die Guten oder die Schlechten Taten überwiegen, kommt die SEELE nur in eines der beiden Reiche.

WESSisten (OCRAists): Wolkenreiche Erwarten Sämtliche SEELEN; mit anderen Worten: das einzige Leben nach dem Tod findet im Himmel statt.

PESSisten (OPRAists): Peinigungen Erwarten Sämtliche SEELEN; mit anderen Worten: das einzige Leben nach dem Tod findet in der Hölle statt.

SUMSisten (SUMAists): Sie glauben: SEELEN Unterliegen Mehreren Schicksalen. Alle schlechten EMBOS haben irgendwann alle Sünden begangen und alle guten EMBOS haben irgendwann alle Tugenden begangen, also müssen sie alle eine gewisse Zeit für jede ihrer Sünden bestraft oder für jede ihrer Tugenden belohnt werden.

SUBSisten (SUSAists): Sie glauben: SEELEN Unterliegen Bestimmten

Schicksalen, d. h. jede SEELE ist durch eine bestimmte Sünde oder Tugend besonders charakterisiert und wird deshalb auch nur in den entsprechenden Teil des Lebens nach dem Tod gebracht werden.

JEFIisten (ALFists): Sie glauben, das Jenseits Existiert Für Immer. Wenn SEELEN Ihre endgültige Belohnung (oder Bestrafung) bekommen haben, werden sie bis in alle Ewigkeit dort bleiben. JEFIisten werden nach ihrem Tod zu Permanenten SEELEN.

RALFisten (RALFists): Sie glauben an die Reinkarnation Als Logische Folge, d. h. wenn SEELEN ihre Zeit abgedient haben (oder angemessen belohnt wurden), kehren sie durch Wiedergeburt zum Planeten zurück, um es noch einmal zu versuchen. Nach ihrem Tod werden RALFisten zu Vorübergehenden SEELEN.

Mehrere dieser Lehren können auch zu einem Glaubenssystem kombiniert werden. Ein **HOHOSUMSRALFist** würde zum Beispiel glauben, daß eine SEELE entweder in den Himmel oder in die Hölle kommen würde (nicht in beides), in diesem ewigen Reich verschiedenen Belohnungen oder Bestrafungen unterzogen und danach wiedergeboren würde. Dies wäre exakt das Schicksal, das diesen EMBO nach dem Tod erwartet.
Als Schöpfer wird es Ihr Job sein, Zonen für Unterkünfte einzuteilen und Transportmittel für die SEELEN bereitzustellen. Die Art der Unterkünfte, die die SEELEN brauchen, hängt von den Taten zu ihren Lebzeiten ab. In der Hölle gibt es Zonen für die Sieben Sünden: Neid, Habgier, Maßlosigkeit, Trägheit, Wollust, Zorn und Stolz. Im Himmel gibt es Zonen für die Sieben Tugenden: Zufriedenheit, Großzügigkeit, Mäßigkeit, Fleiß, Keuschheit, Friedlichkeit und Bescheidenheit. Außerdem können Sie in beiden Reichen kostengünstige Allgemeine Zonen wählen.





ABB. 7A - Gebäude ohne Verbindung zu einer Straße
ABB. 7B - Gebäude mit korrekter Verbindung zu einer Straße.

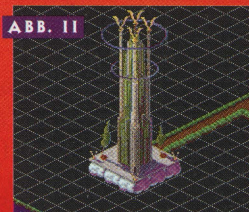




ABB. 8A - Karma Stations-Anker links, dazwischen Schatten der Karma-Strecke (die blauen Vierecke) und rechts Karma Portal-Anker.
ABB. 8B - Karma-Station links, Karma-Strecke und Karma-Portal rechts.
Es gibt zwei Arten von Transportwegen: Straßen und Karma-Strecken. Auf den Straßen können sich SEELEN frei von einem Ort zum anderen bewegen. Jedes













Gebäude, das einer SEELE zugänglich sein soll, muß mit einer Straße verbunden sein, ansonsten erscheint es grau und verfallen (siehe Abb. 7). Wenn SEELEN bereit sind, das Leben nach dem Tod zu verlassen, bewegen sie sich auf den Straßen zu einem Karma Stations-Anker, den Sie bauen und durch eine Karma-Strecke mit einem Karma Portal-Anker verbinden müssen. Verwechseln Sie nicht die Karma Portal-Anker mit den Karma-Portalen. Die Karma-Portale haben einen unverwechselbaren, lilafarbenen Ring und schweben im Raum zwischen ihren Karma Portal-Ankern in Himmel und Hölle. Der Karma Stations-Anker transportiert die SEELEN zur Karma-Station, die ebenfalls im Raum zwischen den beiden Reichen schweben, wo sie dann mit einem Karma-Fahrzeug auf der Karma-Strecke zum Karma-Portal gebracht werden. Durch das Karma-Portal werden die SEELEN zurück zum Planeten gebeamt, wo sie auf ein neues Leben losgelassen werden. Vielleicht haben Sie vier rote Flächen in der Mitte von Himmel und Hölle bemerkt, die wie Karma-Strecken aussehen. Diese stellen eigentlich den Schatten des Planeten dar, durch den Sie keine Karma-Strecke verlegen können, denn der Einfluß des Planeten auf seinen Schatten


ABB. 15


ABB. 16


ABB. 17

setzt jede Karma-Strecke, die durch ihn verläuft, außer Funktion.
Außer den Schicksalen (Fates) (so bezeichnet man die Gebäude, in denen die SEELEN belohnt oder bestraft werden) und Karma-Strukturen gibt es eine Reihe anderer Gebäude und Strukturen. Wenn nicht besonders darauf hingewiesen wird, müssen sie alle mit Straßen verbunden sein.

TORE (GATES) Durch sie treten die SEELEN in das Leben nach dem Tod ein (siehe Abb. 9).

TOPIEN (TOPIAS) Hier wohnen die Engel und Dämonen, die in den Reichen arbeiten. Eine Topia muß nicht mit Straßen verbunden sein (siehe Abb. 10).

AUSBILDUNGSZENTREN (TRAINING CENTERS) sind Institutionen, in denen SEELEN zu Engeln oder Dämonen ausgebildet werden (siehe Abb. 11).

HÄFEN (PORTS) Sie sind zu einem Teil auf Land und zum anderen Teil auf Wasser gebaut und erlauben den SEELEN, die Flüsse zu überqueren. Dazu brauchen Sie wenigstens einen Hafen auf jeder Seite des Flusses (siehe Abb. 12).

ABSAUGER (SIPHONS) Die Absauger müssen neben Felsen plaziert und dann durch Straßen und/oder Flüsse mit anderen Gebäuden verbunden werden. Sie fördern die Entwicklung Ihrer Gebäude, so daß diese mehr SEELEN aufnehmen können (siehe Abb. 13).

BANKEN (BANKS) Wenn Sie Geld haben, können Sie Banken bauen, von denen Sie bei Geldmangel Kredite bekommen können - je Bank ein Kredit bis zu zehn Millionen Pfennige. Sie dürfen bis zu zwanzig Banken bauen und deshalb bis zu zwanzig Kredite aufnehmen (siehe Abb. 14).

SPEZIELLE GEBÄUDE (SPECIAL BUILDINGS) Wenn Ihre Bevölkerungszahlen bestimmte Marken erreichen, werden Ihnen die Mächte Des Seins als Belohnung spezielle Gebäude zur Verfügung stellen. Wenn Sie diese neben anderen Gebäuden plazieren, werden die Schlechten Dinge (Bad Things) ferngehalten. Sie müssen nicht mit Straßen verbunden werden (siehe Abb. 15).

HASSKUPPELN UND LIEBESDOME (OMNIBOLGES / LOVE DOMES) Sobald Sie in einem der Reiche mehr als 1 Milliarde SEELEN haben (ja, das kann passieren), erlauben Ihnen die Mächte Des Seins den Kauf von Haßkuppeln (in der Hölle) oder Liebesdomen (im Himmel). Diese wunderbaren Einrichtungen bieten komplette Versorgung für bis zu 1 Milliarde SEELEN (inklusive Wiedergeburt) und verursachen weder Instandhaltungs- noch Arbeitskosten (siehe Abb. 16).

LIMBOSTRUKTUREN (LIMBO STRUCTURES) Sie dienen als vorübergehende

Aufnahmetanks für SEELEN. SEELEN, die ansonsten verloren wären, gehen für ein Jahr Spieldauer in diese Gebäude und trinken Bier. Limbo Strukturen müssen überwacht werden, da sie aufgrund des begrenzten Vorrates an Bier explodieren, wenn dieser Vorrat verbraucht ist (siehe Abb. 17).

WIE GEWINNE ICH?

Nun ja, Sie gewinnen nicht...nicht richtig. Wie andere Wirtschaftssimulationsspiele hat Afterlife kein richtiges Ende, so daß Sie eigentlich nicht gewinnen können. Sie können bis zu einem bestimmten Jahr oder einer bestimmten Bevölkerungszahl spielen oder bis Sie einen bestimmten Geldbetrag erreicht haben. Was Sie aber wirklich erzielen sollen, ist Effizienz. Sie müssen kontinuierlich Unterkünfte für Ihre SEELEN bereitstellen, und um das zu tun, brauchen Sie Geld. Grundlage Ihres Einkommens ist Ihre SEELEN-Rate - also das Geld, das Sie für jede SEELE erhalten, die durch ein Tor kommt. Je effektiver Ihre Belohnungen (Rewards) und Bestrafungen (Punishments) (zusammenfassend nennt man diese Gebäude Schicksale) sind, desto höher ist Ihre SEELEN-Rate. Je mehr SEELEN sich in einem Schicksal aufhalten, desto effizienter ist es. Damit mehr SEELEN in ein Schicksal hineinpassen, müssen Ihre Gebäude weiterentwickelt werden, so daß sie mehr SEELEN aufnehmen können. Dieses erreichen Sie durch bedachtes Einteilen der Zonen und indem Sie sicherstellen, daß alle Ihre Straßen ordentlich verbunden sind. Um noch einmal zusammenzufassen - je besser Ihre Zoneneinteilung ist, desto schneller werden die Gebäude entwickelt werden. Höher entwickelte Gebäude nehmen mehr SEELEN auf. Mehr SEELEN = mehr Effizienz = mehr Einkommen = mehr Gebäude. Im späteren Spielverlauf werden noch andere Faktoren hinzukommen - aber dies ist im wesentlichen alles, was Sie wissen müssen, um ein erfolgreicher Schöpfer zu werden.

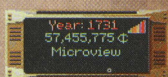
Allerdings gibt es natürlich auch Wege, wie man verlieren kann. Wenn Sie eine zu lange Zeit Schulden haben oder wenn Sie nicht genug Belohnungen oder Bestrafungen haben, um Ihre Arbeiter zu beschäftigen, so daß sie Aufstände verursachen und alle Ihre Gebäude zerstören, oder wenn sich Ihr Planet in einem nuklearen Krieg selbst vernichtet, dann haben Sie verloren. Aber warum sollte man sich um solche Kleinigkeiten kümmern? Jede Menge SEELEN verlangen lauthals Eintritt in ihr Leben nach dem Tod, und allerlei interessante Gebäude schießen wie Pilze aus dem Boden. Wenn Sie in diesem Spiel eine ganze Ewigkeit Zeit haben, warum sollten Sie sich dann über die Zukunft Gedanken machen?

Jahreszahl
Verteilung der Schicksale
Gesamtvermögen
Ausgewählte Option
Habgier/Großzügigkeit
Neid/Zufriedenheit
Zorn/Friedlichkeit
Wollust/Keuschheit
Maßlosigkeit/Mäßigkeit
Trägheit/Fleiß
Stolz/Bescheidenheit
Allgemeine Zonen
Straßen
Tore
Ausbildungszentrum
Topien
Haßkuppeln & Liebesdome
Spezielle Gebäude
Karma Station
Karma-Strecke
Häfen
Absauger/Banken
Limbostrukturen
Blitz! (Zerstörung von Strukturen)
Richtungspfeile
Planetenansicht
Heranzoomen
Herauszoomen
SEELEN-Ansicht
Diagramme
Macromanager
Kartenansicht
Aria & Jasper (Helfer)
Nahansicht
Himmel abflachen
Hölle abflachen
Karma Strukturen abflachen
Gitterflächenstücke abflachen
Ges.bevölkerung in SEELEN
Anzahl der Verlorenen SEELEN
Ges.bevölkerung in EMBOS
SEELEN-Rate

Year: 1731
57,455,775 ¢
Microview
SOULs: 249,122K
Lost: 843,554
EMBOs: 141,501K
6.74 ¢ per SOUL

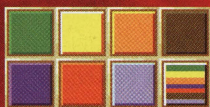
FERNBEDIENUNG (REMOTE CONTROL)

Als Schöpfer haben Sie Befehlsgewalt über viele Mächte. Die Fernbedienung ist Ihr Werkzeug, um Einfluß auf diese Mächte auszuüben. Durch Anklicken einer Schaltfläche auf Ihrer Fernbedienung können Sie in Himmel und Hölle Zonen einteilen. Dabei wird Ihr Cursor gegen einen Cursor ausgetauscht, der die Art von Zone, die gerade bearbeitet wird, anzeigt. In der Spielverpackung ist eine nützliche Referenzkarte enthalten, die die Funktionen der Fernbedienung erklärt. Sie sollen jedoch bereits hier einen detaillierten Überblick bekommen.



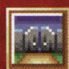
Dieses ist die obere Statusbox. Sie zeigt das laufende Jahr an, den aktuellen Kontostand (in Himmelspfennigen), welche Zonenart momentan benutzt wird sowie die Kosten pro

Flächenstück in Himmelspfennigen. Mit „Flächenstück" ist eines der Gittervierecke in Himmel und Hölle gemeint.
In der rechten oberen Ecke der Statusbox sehen Sie ein kleines Balkendiagramm, das die momentane Aufteilung in die verschiedenen Schicksale (Belohnungen und Bestrafungen) anzeigt. Jedes Schicksal wird von einer bestimmten Farbe repräsentiert (siehe unten). Je höher der Balken, desto größer ist die Gesamtfläche und Bedeutung des Schicksals und desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß sich hier Permanente SEELEN niederlassen. Wenn also beispielsweise der rote und der blaue Balken in Ihrem Balkendiagramm am höchsten sind, ist der Anteil an roten und blauen Zonen in Himmel und Hölle größer als an anderen Zonen.



ZONEN Dieses sind die Schaltflächen, mit denen Sie Zonen für Ihre Belohnungen und Bestrafungen (die Unterkünfte der SEELEN) einteilen können.

GRÜN Neid (Envy) in der Hölle, Zufriedenheit (Contentment) im Himmel.
GELB Habgier (Avarice) in der Hölle, Großzügigkeit (Charity) im Himmel.
ORANGE Maßlosigkeit (Gluttony) in der Hölle, Mäßigkeit (Temperance) im Himmel.
BRAUN Trägheit (Sloth) in der Hölle, Fleiß (Diligence) im Himmel.
VIOLETT Wollust (Lust) in der Hölle, Keuschheit (Chastity) im Himmel.
ROT Zorn (Wrath) in der Hölle, Friedlichkeit (Peacefulness) im Himmel.
BLAU Stolz (Pride) in der Hölle, Bescheidenheit (Humility) im Himmel.
MEHRFARBIG Allgemeine Zonen (Generic Zoning) - sie kosten nur die Hälfte und gewähren allen SEELEN Zutritt, sind aber in der Abfertigung der SEELEN nur halb so effektiv wie normale Schicksalszonen.
Sollten Zonenabschnitte grau oder verfallen aussehen, sind sie zu weit von einer Straße entfernt. SEELEN bewegen sich maximal 3 Quadrate weit von einer Straße weg.



TORE (GATES) Jedesmal, wenn eine SEELE ein Tor passiert, erhalten Sie den Betrag an Himmelspfennigen dazu, der in Ihrer SEELEN-Rate in der Statusbox angegeben ist. Versuchen Sie, die Tore einige Flächenstücke von Belohnungen oder Bestrafungen entfernt zu plazieren, da sie Schwingungen abgeben, die die Entwicklung der Schicksalszonen beeinträchtigen (siehe auch „Schwingungen", S. 16).



STRASSEN (ROADS) Wo auch immer SEELEN hin möchten, sie müssen fast immer zu Fuß dorthin. Und wohin sie auch immer laufen, sie brauchen dafür Straßen.



KARMA STATIONS-ANKER (KARMA STATION ANCHOR) Durch das Plazieren von Karma Stations-Ankern neben Straßen und das Verbinden mit Karma Portal-Ankern durch Karma-Strecken ermöglichen Sie den SEELEN die Wiedergeburt. Jeder Karma Stations-Anker hat seine zugehörige Karma-Station zwischen den beiden Reichen.



KARMA-STRECKEN (KARMA TRACKS) Die blauen Vierecke, die dort auftauchen, wo Sie Karma-Strecken verlegt haben, sind genaugenommen nur Schatten der eigentlichen Strecken, die im Raum zwischen den beiden Reichen existieren. Der spielrelevante Zweck dieser Schatten ist, Ihnen dabei zu helfen, die Stations-Anker sauber mit den Portal-Ankern zu verbinden.



TOPIEN (TOPIAS) Utopien und Distopien sind Städte, in denen Engel und Dämonen wohnen. Der Bau einer Topia kann Ihre Kosten verringern, indem die Anzahl der Berufspendler, für die man ansonsten extra bezahlen muß, herabgesetzt wird.



AUSBILDUNGSZENTREN (TRAINING CENTERS) Auch sie können Kosten reduzieren, da Ihre selbst ausgebildeten Arbeiter weniger kosten als eingeflogene. Wenn Sie mit der Nahansicht (siehe auch Kapitel „Nahansicht“) Ihre Ausbildungszentren betrachten, werden Sie sehen, daß Sie den Prozentanteil an Arbeitern, die Sie ausbilden wollen, kontrollieren können. Das ist deshalb nötig, da Sie recht viele dumme Arbeiter bekommen würden, wenn Sie jeden hineinlassen. Wenn Sie den Prozentanteil an berechtigten SEELEN reduzieren, werden Engelsquotient und Dämonenquotient (sie geben an, wie schlau Ihre Arbeiter sind) anfangen zu steigen, wodurch Ihre Belohnungen und Bestrafungen effizienter werden. Das bedeutet gleichzeitig: mehr Geld.



HÄFEN (PORTS) Sie sind die einzige Möglichkeit, Flüsse zu überqueren. Sie brauchen wenigstens zwei, einen auf jeder Seite des Flusses.



ABSAUGER UND BANKEN (SIPHONS / BANKS) Sobald Absauger neben Felsen plaziert und durch Straßen und/oder Flüsse mit Gebäuden verbunden werden, fördern sie die Entwicklung dieser Gebäude. Banken ermöglichen Ihnen die Aufnahme von Krediten. Im Himmel werden Ihnen die Zinsen jedes Jahr von Ihren Himmelspfennigen abgezogen. Wenn Sie in der Hölle Ihre Schulden nach spätestens 100 Jahren nicht abgezahlt haben, wird Ihnen die Hölle den Betrag abziehen, den Sie normalerweise für jede SEELE bekommen, die ein Tor erreicht.



SPEZIELLE GEBÄUDE (SPECIAL BUILDINGS) Diese großartigen Strukturen, die Sie als Belohnung von den Mächten Des Seins erhalten, sind alle gut geeignet, Schlechte Dinge abzuwenden.
Und Sie sind umsonst!



HASSKUPPELN UND LIEBESDOME (OMNIBOLGES / LOVE DOMES) Eines Tages werden Sie 1 Milliarde SEELEN in einem der Reiche haben und dann werden Sie berechtigt sein, sich welche zu kaufen.



LIMBO STRUKTUREN (LIMBO STRUCTURES) sind Einrichtungen, die SEELEN vorübergehend vor dem Verlorengehen bewahren.



BLITZ! (ZAP! - ZERSTÖRUNG VON STRUKTUREN) Die „Blitz!"-Schaltfläche ist, wenn man so will, Ihr Radiergummi...ein Hilfsmittel, um unerwünschte Strukturen wieder loszuwerden. Natürlich werden alle SEELEN aus den zerstörten Gebäuden sofort auf die Straße laufen und nach neuen Unterkünften suchen, und das Geld, das Sie in das Gebäude investiert haben, werden Sie auch nicht zurückbekommen, aber manchmal braucht man den Platz einfach.



In der Mitte der Fernbedienung sind einige allgemeine Kontrollen angebracht. Jeder der vier Pfeile links läßt Ihre Blickrichtung um 90 Grad rotieren. Mit der Plustaste rechts zoomen Sie heran, mit der Minustaste zoomen Sie heraus.



PLANETENANSICHT (PLANETVIEW) Dieses Fenster zeigt nicht nur Informationen über den Planeten an (in der großen Box unter der Ansicht des Planeten), sondern erlaubt Ihnen auch Veränderungen an den Bedingungen auf dem Planeten. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Bevölkerung (Population)" und dann auf einen der Sektoren des Planeten klicken, werden Sie folgende Informationen über diesen Sektor erhalten: seine Position in Längen- und Breitengraden (die Sie sich notieren sollten, wenn Sie diesen Sektor später noch einmal prüfen wollen), die Bodenbeschaffenheit (Terrain), die Zahl der Einwohner (Inhabitants), den technischen Entwicklungsstand (Tech Level), den Stand der Lebensqualität sowie das Sünden- und das Tugendenniveau. Sie werden außerdem einen Querschnitt durch die Verteilung der Glaubenssysteme dieser Gegend bekommen.
Sie haben die Wahl zwischen drei Möglichkeiten zur Beeinflussung des Planeten - die alle Geld kosten. Wenn Sie auf eine der drei noch übrigen Schaltflächen klicken, werden Sie auf der rechten Seite einen Schieberegler und auf der linken Seite den Umriß eines EMBOs mit einer Himmelspfennig-Zahl darunter sehen. Mit dem Schieberegler bestimmen Sie, mit wieviel Einfluß Sie sich in den Planeten einmischen möchten. Bewegen Sie den Schieberegler nach oben und Sie werden feststellen, daß der Himmelspfennig-Betrag steigt - je mehr Einfluß, desto mehr kostet es Sie.
Einfluß können Sie ausüben, indem Sie auf einen der Sektoren klicken und dann auf die „Himmelspfennig"-Schaltfläche rechts unter dem Schieberegler, wodurch ein einflußreicher EMBO in diesen Sektor plaziert wird. Durch Anklicken der Schaltfläche „Technologie (Technology)" zeigt die Karte den technischen Entwicklungsstand an. Sie können nun einen einflußreichen Technik-Freak plazieren. Durch Anklicken der Schaltfläche „Sünde/Tugend (Sin/Virtue)" zeigt die Karte den relativen Anteil von Sünden und Tugenden an. Sie können nun einen Künstler zugunsten des von Ihnen gewünschten Verhältnisses zwischen Sünden und Tugenden beeinflussen. Indem Sie auf eine bestimmte Eigenschaft klicken, wird die Karte den Grad dieser Eigenschaft

darstellen. Durch Bewegen des Sünde/Tugend-Schiebereglers (nach oben = tendenziell mehr Tugenden, nach unten = tendenziell mehr Sünden) können Sie die Absichten Ihres Künstlers so festlegen, wie er die Kultur des Planeten beeinflussen soll...und damit die SEELEN-Bevölkerung, die in Ihr Leben nach dem Tod kommen wird. Durch Anklicken der Schaltfläche „Glaube (Tenets)" wird die Karte die Bedeutung der verschiedenen Lehren anzeigen, und Sie können nun einen einflußreichen EMBO zugunsten eines gewünschten Glaubenssytems beeinflussen. Indem Sie auf bestimmte Lehren klicken, können Sie die Absichten des einflußreichen EMBOS so festlegen, wie die Kultur beeinflußt werden soll. Wenn Sie sich zum Beispiel entscheiden, nur eine Hölle und keinen Himmel zu bauen, suchen Sie eine stark bevölkerte Gegend des Planeten und plazieren dort einen einflußreichen PESSisten...wodurch erreicht wird, daß ein größerer Prozentanteil von SEELEN, die nur an die Hölle glauben, in Ihr Leben nach dem Tod kommen werden.



Die nächste Reihe auf Ihrer Fernbedienung besteht aus vier Schaltflächen, mit denen Sie spezielle detaillierte Informationen abrufen können.



DIAGRAMME (GRAPHVIEW) Es stehen folgende Diagramme zur Verfügung, die Informationen in Grafik- und Textform bieten:



GLAUBE (TENET GRAPH) Diese Tortengrafik zeigt die Anteile der konkurrierenden Glaubenssysteme. Mit den Schaltflächen unten können Sie nur Hölle oder nur Himmel anzeigen lassen, damit das Diagramm übersichtlicher erscheint.



SCHICKSALSBEVÖLKERUNG (POPULATION GRAPH) Dieses Diagramm zeigt einen Querschnitt durch die charakteristischen Sünden und Tugenden der Bewohner Ihrer Schicksale (Unterkünfte). Die unausgefüllten Balken stellen die verfügbaren Unterkünfte dar, während die ausgefüllten Balken die Menge der Einwohner darstellt, unterschieden nach Vorübergehenden Einwohnern (helle Farben) und Permanenten Einwohnern (dunkle Farben). Mit den farbigen Schaltflächen unten können Sie verschiedene Eigenschaften ausblenden, um die Anzeige übersichtlicher zu machen, während die Schaltflächen für Himmel und Hölle eine Unterscheidung der Anzeige nach den beiden Reichen ermöglichen.



STRUKTURDIAGRAMM (STRUCTURE GRAPH) Dieses Diagramm zeigt die Bevölkerung der Tore, Karma-Stationen, Topien, Häfen und Ausbildungszentren in Himmel und Hölle an.



SPIELVERLAUF (HISTORY GRAPH) Dieses Liniendiagramm vergleicht das Wachstum der Bevölkerung in den Reichen mit diversen Parametern: Gesamtbetrag an Himmelspfennigen (Total Pennies), SEELEN-Rate (SOUL-Rate), Einkommen (Penny Inflow), Ausgaben (Penny Outflow),

Verluste (SOUL Losses), durchschnittliche Effizienz (Average Efficiency), Schicksalsstrukturen (Fate Structures) und Ihre „Gesamtschlauheit" (Overall Spiffiness). Jede einzelne Linie kann ausgeblendet werden, um das Diagramm übersichtlicher zu machen. Außerdem können Sie als Zeiteinteilung zwischen 25 Jahren, 500 Jahren und 10.000 Jahren wählen.



PERSONAL (LABOR GRAPH) Diese Textanzeige gibt einen Überblick über Ihre gesamten Arbeitskräfte, zuerst unterschieden nach Engel und Dämonen, danach entsprechend der verschiedenen Strukturen, in denen sie beschäftigt sind. In einem perfekten Leben nach dem Tod sind alle Arbeiter beschäftigt (Employed). Vielleicht werden Sie manchmal in dieser Anzeige bemerken, daß einige Arbeiter arbeitslos (Idle) sind. In diesem Fall gibt es zu viele Absolventen Ihrer Ausbildungszentren, die nicht alle beschäftigt werden können. Sie müssen Ihre Ausbildungszentren schließen und neue Arbeitsplätze schaffen. Als nächstes sehen Sie den Prozentanteil an importierten Arbeitern (Imported). Diese sind teuer und wenn ihr Prozentanteil über 80% liegt, sollten Sie mehr eigene Arbeiter ausbilden (Hinweis: wenn Sie bei der Besetzung von Arbeitsplätzen zwischen unbeschäftigten Arbeitern und importierten Arbeitern wählen müssen, nehmen Sie unbeschäftigte Arbeiter, die ansonsten aus Unzufriedenheit Aufstände verursachen und Gebäude zerstören. Außerdem sind importierte Arbeitskräfte kostenintensiver). Die nächste Zahl ist die Anzahl von Berufspendlern (Commuting). Auch diese sind teuer und können durch den Bau von Topien vollkommen vermieden werden. Als nächstes sehen Sie Ihre Lohnkosten für beide Reiche sowie als letztes den Engelsquotienten und den Dämonenquotienten - die durchschnittliche Intelligenz (und damit die Effizienz) Ihrer Arbeitskräfte. Importierte Arbeiter haben einen E.Q. oder D.Q. von 99. Wenn der Durchschnitt unter 90 sinkt, sollten Sie die Absolventen Ihrer Ausbildungszentren besser selektieren.



GLAUBENSDIAGRAMM (BELIEF GRAPH) Dieses Diagramm gibt einen Querschnitt durch die Glaubenssysteme der Bevölkerung. Mit Hilfe der Schaltflächen unten können Sie auswählen, ob nur Himmel oder nur Hölle angezeigt werden soll, um die Anzeige übersichtlicher zu machen.



BUDGETDIAGRAMM (BUDGET GRAPH) Diese Textanzeige stellt Ihre Einkünfte aus neu ankommenden SEELEN Ihren anfallenden Kosten gegenüber. Unter dem Strich bleibt dann ein jährlicher Gewinn oder Verlust übrig.



SEELENANSICHT (SOULVIEW) Diese Schaltfläche aktiviert ein Fenster, das ein Portrait und biographische Informationen einer einzelnen SEELE anzeigt, sobald Sie auf eine bewohnte Struktur eines der Reiche klicken. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Straßen" klicken, zeigt das Fenster außerdem einen vergrößerten Kopf eines EMBOs, mit dem Sie den momentanen Aufenthaltsort der sich umherbewegenden SEELE verfolgen können.



MACROMANAGER Die Benutzung des Macromanagers kostet einen gewissen Geldbetrag extra. Dieser Betrag wird unten im Fenster des Macromanagers angezeigt, nachdem Sie ausgewählt haben, welche Veränderungen Sie vornehmen möchten. Denken Sie daran, daß die Bevölkerung der einzelnen Schicksale einer Fluktuation unterworfen ist, so daß der Zustand, den Sie mit dem Macromanager erzwingen, nur einige Jahre anhält. Der Macromanager enthält oben Schaltflächen, mit denen Sie globale Einstellungen vornehmen können. Die „Vorhängeschloß“-Schaltfläche (Lock/Unlock) erlaubt Ihnen, ausgewählte Flächenstücke vor bestimmten Eigenschaften (Wollust, Zorn, Bescheidenheit etc.) abzuriegeln, im Gegensatz zur Nahansicht, mit der Sie gezielte Gebäude beeinflussen können. Das Abriegeln eines Flächenstücks hält dessen Entwicklung auf dem momentanen Stand an. Die „Waage“-Schaltfläche läßt Sie einzelne Flächenstücke manuell nach verschiedenen Eigenschaften abstimmen (Manually Balance) oder schaltet die teurere Auto-Balance Funktion ein.



KARTENANSICHT (MAPVIEW) Diese Schaltfläche ruft das Fenster für die Kartenansicht auf. Es liefert Ihnen Informationen mit Hilfe einer Reihe von verschiedenen Karten. Die Schaltflächen für Himmel und Hölle schalten die Ansicht zwischen den beiden Reichen um. Außerdem können Sie an jeder beliebigen Stelle durch Anklicken mit der rechten Maustaste die Ansicht auf die gewünschte Stelle zentrieren. Mit der linken Maustaste können Sie näher heranzoomen, während Sie mit der rechten Maustaste wieder herauszoomen.

Die folgenden Schaltflächen erscheinen in der Kartenansicht:



BALANCE (TEMP/PERM RATIO) Zeigt die Balance zwischen Vorübergehenden und Permanenten Einwohnern der Schicksalszonen an.



EFFIZIENZ (EFFICIENCY) Zeigt die Effizienz Ihrer Schicksalszonen an. Hier können Sie gut erkennen, welche Gebäude mit Hilfe der Nahansicht optimiert werden müssen.



SCHWINGUNGEN (VIBES) Die meisten Gebäude in den Reichen geben Schwingungen ab. Schwingungen beeinflussen die umliegenden Gebäude in ihrer Weiterentwicklung, je nachdem, um welche Art von Schwingung es sich handelt. Im Himmel fördern Gute Schwingungen (Good Vibes) die Weiterentwicklung, Schlechte Schwingungen (Bad Vibes) beeinträchtigen sie. In der Hölle ist dies umgekehrt (die Hölle mag Schlechte Schwingungen).

Um jegliche Verwirrung zu vermeiden, werden entwicklungsfördernde Schwingungen immer grün dargestellt und entwicklungsbeeinträchtigende immer rot (bei grün darfst Du gehen, bei rot mußt Du stehen, alles klar?).



KAPAZITÄT (CAPACITY) Zeigt an, wie voll Ihre Gebäude sind.


ZONEN (ZONING) Zeigt die verschiedenen Farben der Schicksalsstrukturen an.


VERKEHR (TRAFFIC) Gibt einen Überblick über die Verkehrsdichte.

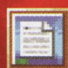

KARMASTRUKTUREN (TRACK) Zeigt Ihre Stationen, Strecken und Portale an. Mit „Anker (Anchor)" sind Strecken-Anker gemeint, also die Stützen, die in den Kurven einer Strecke erscheinen.


UNENDLICHKEIT (AD INFINITUM CHARGE) Zeigt den Fluß der Energie an, die durch die Absauger abgezapft wird und die Gebäude versorgt.


HELFER Die Mächte Des Seins haben Jasper Wormsworth, einen Dämonen, und Aria Goodhalo, einen Engel, dazu bestimmt, Ihnen bei der Führung Ihres Lebens nach dem Tode behilflich zu sein. Zu jeder Zeit können Sie auf diese Schaltfläche klicken, und Jasper und Aria werden Ihnen bis zu fünf Hinweise und Ratschläge über den derzeitigen Status geben. Wenn die Anzeige eine Teufelsforke enthält, bezieht sich die Information auf die Hölle, und wenn sie eine Harfe enthält, auf den Himmel. Werden beide Symbole angezeigt, bezieht sich die Information auf beide Reiche.


Dieses ist die **NAHANSICHT (Microview)** - eines der nützlichsten Werkzeuge des Schöpfers. Das Nahansicht-Fenster zeigt verschiedene Arten von Informationen über jede Struktur an, die Sie anklicken:


ANSICHT Ein Blick auf die ausgewählte Struktur. Durch Anklicken mit der linken Maustaste vergrößern Sie das Bild und durch Anklicken mit der rechten Maustaste verkleinern Sie es.


BESCHREIBUNG Ein schriftlicher Bericht über die Geschehnisse in der ausgewählten Struktur, der manchmal informative Highlights über die Geschichte des Lebens nach dem Tod enthält.


STATUS Diese Anzeige ist reich an Leckerbissen bezüglich der momentanen Effizienz und Funktionalität der ausgewählten Struktur. Enthalten ist auch eine Information, ob die ausgewählte Struktur gut balanciert ist oder nicht - eine Situation, die mit der nächsten Schaltfläche behoben werden kann...



BALANCE Diese Schaltfläche hat verschiedene Anwendungsmöglichkeiten. Sie können bei Banken Kredite aufnehmen (BORROW), wenn Sie diese mit der Nahansicht betrachten. Sie können Häfen, Tore, Karma-Stationen, Banken, Limbo Bars und Ausbildungszentren aufrüsten (UPGRADE) und außerdem festlegen, wie viele SEELEN Ihre Ausbildungszentren aufnehmen sollen. Der Hauptnutzen des Balance-Fensters der Nahansicht ist jedoch, die Balance der Schicksalsgebäude einzustellen. Jede Schicksalsstruktur nimmt Vorübergehende und/oder Permanente SEELEN auf. Vorübergehende SEELEN werden früher oder später in andere Schicksale umziehen oder wiedergeboren. Permanente SEELEN werden bis in alle Ewigkeit in ihrem Schicksal bleiben, außer wenn es zerstört werden sollte. Das Balance-Fenster der Nahansicht zeigt die relativen Mengen von Vorübergehenden SEELEN (helle Farbe) und Permanenten SEELEN (dunkle Farbe) an. Vorübergehende SEELEN, die eine Struktur für kurze Zeit bewohnen, brauchen viel Produktion, dargestellt durch das Muskel-Symbol rechts neben dem Schieberegler, während es Permanenten SEELEN, die sich eine ganze Zeit lang nicht vom Fleck wegbewegen, nicht langweilig werden darf. Also brauchen sie Forschung & Entwicklung, dargestellt durch das Hirn-Symbol links neben dem Schieberegler. Durch Bewegen des Schiebereglers zwischen diesen beiden Extremen balancieren Sie die Struktur so, daß das Verhältnis von Produktion zu F & E ungefähr gleich zum Verhältnis von Vorübergehenden und Permanenten SEELEN ist. Die Struktur, die in der nebenstehenden Abbildung



mit der Nahansicht betrachtet wird, ist gut ausbalanciert. Beachten Sie, daß der Schieberegler ungefähr so weit von der rechten Seite (Produktion) entfernt ist, wie die Grenze zwischen Vorübergehenden und Permanenten SEELEN von der linken Seite. Jedesmal, wenn Sie mit dem Schieberegler Abstimmungen an einem Gebäude vornehmen möchten, in dem Permanente und Vorübergehende SEELEN wohnen, sollten Sie es nach dieser



Faustregel tun, so daß der Schieberegler ein „Spiegelbild" des Vorübergehend/Permanent-Balkens ist. Gut balancierte Strukturen weisen eine viel höhere Wahrscheinlichkeit auf, sich schnell weiterzuentwickeln. Wenn Sie glauben, eine Struktur sauber ausbalanciert zu haben, klicken Sie auf die „Status"-Schaltfläche(!). Wenn Sie die Nachricht „gut balanciert (well balanced)" oder „extrem gut balanciert (extremely balanced)" bekommen, dann haben Sie es geschafft.



(Optional) AKTIVITÄTEN Die Nahansicht-Funktion beinhaltet bei einigen Gebäuden eine Detailansicht der Aktivitäten innerhalb dieser Struktur.





Die nächste Reihe von vier Schaltflächen erlaubt Ihnen Einfluß auf die visuelle Darstellung zu nehmen, so daß Sie leichter etwas finden können. Stören Sie sich nicht daran, wie die Strukturen nach dem Gebrauch dieser Schaltflächen aussehen, sie bleiben in voller Funktion. Die Veränderung ist rein kosmetischer Natur.

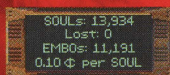
HÖLLE ABFLACHEN / HIMMEL ABFLACHEN Diese beiden Schaltflächen bewirken, daß die Schicksalszonen in Himmel und Hölle vorübergehend abgeflacht werden. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Sie die saubere Verbindung Ihrer Straßen prüfen, den durch Schlechte Dinge verursachten Schaden inspizieren oder Ihre Nahansicht intensiv benutzen möchten.



KARMA-STRUKTUREN Diese Schaltfläche blendet Karma-Strukturen und Strecken ein oder aus.



GITTER Diese Schaltfläche blendet das Zonengitter in den beiden Reichen ein oder aus.



UNTERE STATUSBOX Diese letzte Funktion der Fernbedienung zeigt die Gesamtbevölkerung Ihrer Reiche (SOULs), die Anzahl der verlorenen SEELEN im letzten Jahr (Lost), die Gesamtanzahl von EMBOS auf dem Planeten und Ihre SEELEN-Rate (also wie viele Himmelspfennige Sie für jede neu hinzukommende SEELE bezahlt bekommen) an.

TASTATURBELEGUNG



= Pause.



= Spiel laden.



= Szenario laden.



= Spiel speichern.



= Spiel beenden.



= Audio-Einstellungen.



= Neues Spiel beginnen.



= Schließt Pop-up Menüs und beendet Anweisungen.



= Häfen.



= Topien.



= Diagramme.



= Aktiviert Einteilungsmodus für gemischte Zonen.



= Kartenansicht umschalten.



= Tore.



= Hilfestellungen ein-/ausblenden.



= SEELEN-Ansicht.



= Aktiviert Einteilungsmodus für Karma-Stationen.



= Aktiviert Einteilungsmodus für Limbostrukturen.



M = Nahansicht.

N = Ausbildungszentren.

O = Aktiviert Einteilungsmodus für Haßkuppeln / Liebesdome.

P = Planetenansicht ein-/ausblenden.

R = Straßen.

S = Spezielle Gebäude.

T = Karma-Strecke.

U = Macromanager ein-/ausblenden.

X = Schaltfläche für Zerstörung.

Z = Fernbedienung ein-/ausblenden.

Spacebar (Leertaste) = Umschalten zwischen momentaner Geschwindigkeit und „Göttliches Einschreiten (Divine Intervention)".

1 = Grün (Neid in der Hölle, Zufriedenheit im Himmel).

2 = Gelb (Habgier in der Hölle, Großzügigkeit im Himmel).

3 = Orange (Maßlosigkeit in der Hölle, Mäßigkeit im Himmel).

4 = Braun (Trägheit in der Hölle, Fleiß im Himmel).

5 = Violett (Wollust in der Hölle, Keuschheit im Himmel).

6 = Rot (Zorn in der Hölle, Friedlichkeit im Himmel).

7 = Blau (Stolz in der Hölle, Bescheidenheit im Himmel).

0 = Allgemeine Zonen.

↑ = Nach oben scrollen.

→ = Nach rechts scrollen.

← = Nach links scrollen.

↓ = Nach unten scrollen.

+ = Heranzoomen.

− = Herauszoomen.

PgUp = In den Himmel springen.

PgDn = In die Hölle springen.

] = Nach rechts rotieren.

[= Nach links rotieren.

Shift + Maus = Zentrieren & heranzoomen.

Shift + Maus = Zentrieren & herauszoomen.

Sie können Ihre Sicht auf eine beliebige Stelle zentrieren, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Stelle klicken.
Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Funktion der Fernbedienung oder eines ihrer Untermenüs klicken, wird eine Textbox aufgerufen, in der die Funktion erklärt wird.



ABB. 18

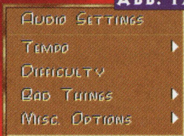


ABB. 19

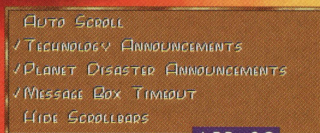


ABB. 20



ABB. 21

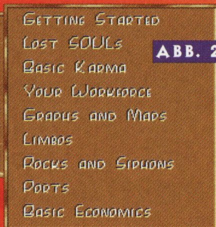


ABB. 22

OPTIONEN / MENÜLEISTE

DAS „DATEI (FILE)"-MENÜ (SIEHE ABB. 18) Die meisten der hier vorhandenen Funktionen erklären sich von selbst. Das Laden und Abspeichern von Spielständen ist bereits behandelt worden. Weiter unten finden Sie eine Beschreibung der Szenarien (siehe Abschnitt „Szenarien"). Wenn Sie ein Spiel löschen möchten, bedeutet das immer, ein Spiel aus Ihrer Liste von abgespeicherten Spielen zu löschen. Heben Sie einfach das zu löschende Spiel hervor und klicken auf die Schaltfläche „Löschen (Delete)".

NEUES SPIEL (NEW GAME) Sie können jederzeit mit einem nagelneuen, völlig leeren Leben nach dem Tod beginnen, wenn Sie es wünschen. Die Credits für das Spiel sehen Sie, wenn Sie auf die Versionsnummer klicken. Sie beenden das Spiel, indem Sie auf „Spiel beenden (Exit Game)" klicken.

DAS „GLOBAL"-MENÜ (SIEHE ABB. 19) Über das Thema Audio-Einstellungen haben wir bereits gesprochen. Über den Menüpunkt „Tempo" bestimmen Sie die Spielgeschwindigkeit, also wie schnell - in Echtzeit gemessen - die Jahre im Spiel vergehen. Die Einstellung „Göttliches Einschreiten (Divine Intervention)" hält das Spiel an, mit Ausnahme von Katastrophen auf dem Planeten und Schlechten Dingen. Je weiter Sie sich in den einzelnen Geschwindigkeitseinstellungen nach unten bewegen, desto schneller werden die Spielabläufe werden, wobei „Dämonisch schnell (Demonically Fast)" die rasanteste Einstellung ist. Immer wenn Sie das Gefühl haben, daß etwas schief läuft, sollten Sie das Spielgeschehen mit „Göttliches Einschreiten" anhalten. Die Schlechten Dinge sind Katastrophen, die ziemlichen Einfluß auf Ihr Spiel haben können. Wir werden weiter unten im Kapitel „Schlechte Dinge" speziell darauf eingehen. Normalerweise treten sie mehr oder weniger zufällig auf, allerdings können Sie mit dieser Option auch bewußt eine der Katastrophen herbeiführen.

„Diverse Optionen (Misc. Options)" (siehe Abb. 20) enthält eine Option, um das Auto-Scrolling ein- oder auszuschalten, eine Funktion, mit der Ihre Sicht auf das Spielfeld den Bewegungen des Cursors folgt. Des weiteren sind in diesem Menüpunkt folgende Optionen enthalten: Ankündigungen von technologischen Entwicklungen auf dem Planeten ein- oder ausschalten (Technology Announcements); Ankündigungen von Katastrophen auf dem Planeten ein- oder ausschalten (Planet Disaster Announcements); Mitteilungsfenster nach 2 Minuten Anzeigedauer automatisch schließen lassen (Message Box Timeout); Bildlaufleisten am rechten und unteren Bildrand ein- oder ausblenden (Hide Scrollbars).

DAS „FENSTER (WINDOW)"-MENÜ (SIEHE ABB. 21) Mit Ausnahme der Option „Fernbedienung (Remote Control)", die Ihnen erlaubt, Ihre Fernbedienung ein- oder auszublenden, sind bereits alle Einzelheiten dieses Menüs erklärt worden.

DAS „HILFESTELLUNGEN (TUTORIAL)"-MENÜ (SIEHE ABB. 22) Jasper und Aria können Ihnen jederzeit zu Hilfe kommen. Sie werden Ihnen besonders am Anfang, wenn Sie noch nicht allzu vertraut mit dem Spiel sind, sehr hilfreich sein. Beim Aktivieren einer Hilfestellung wird das Spiel in einen speziellen Modus versetzt, in dem Jasper und Aria das Spiel nach Herzenslust beeinflussen und manipulieren werden. Dabei bleibt Ihr Spielstand aber unbeeinträchtigt. Wenn die Hilfestellung beendet ist, kehren Sie automatisch in den normalen Spielmodus zurück.

SCHLECHTE DINGE (BAD THINGS)

PARADIESVÖGEL (BIRDS OF PARADISE): Vögel fliegen über das Himmlische Reich und hinterlassen ätzende Erinnerungen an ihr Vorbeikommen, die die Nutzungsdauer der getroffenen Gebäude um bis zu 75 Jahre verkürzt.

FLEDERMÄUSE DER HÖLLE (BATS OUT OF HELL): Fledermäuse fliegen über das infernalische Reich und hinterlassen düngende Substanzen, die die Nutzungsdauer der getroffenen Gebäude um bis zu 75 Jahre verkürzt.

HIMMLISCHER BLUES (MY BLUE HEAVEN): Gewitterwolken bedecken die Himmlische Landschaft, treiben den Pöbel hinfort und machen alles, was sie bedecken, für bis zu 75 Jahre unbrauchbar.

DIE HÖLLE FRIERT EIN (HELL FREEZES OVER): Eine zur Jahreszeit unpassende Eisstarre befällt die Hölle, und alle eingefrorenen Gebäude sind für bis zu 75 Jahre außer Gefecht gesetzt.

Hinweis: Während der Himmel den Blues hat oder die Hölle eingefroren ist, werden alle Änderungen, die Sie an betroffenen Gebäuden vornehmen, erst dann wirksam werden, wenn die Katastrophe vorüber ist (außer Sie möchten die Gebäude wegsprengen).

HIMMELSNASE (HEAVEN NOSE): Eine gigantische Nase fliegt über die Hölle, schnaubt Grundstücksboden in sich hinein...und bläst in zufälliger Reihenfolge entsprechende Exkremente in den Himmel.
HÖLLE IM HENKELKÖRBCHEN (HELL IN A HANDBASKET): Ein riesiger Picknickkorb überfliegt den Himmel, rafft saftige Portionen Grundstück zusammen und verteilt seine Abfälle in zufälliger Reihenfolge über die Hölle.
PARADIESISCHE WÜRFEL (PARADISE PAIR OF DICE): Eine riesige Hand veranstaltet ein Würfelspiel im Universum. Vorsicht, die taumelnden Dinger zertrümmern Ihre Grundstücksflächen, während sie umherfliegen.
DISCO INFERNO: Der Disco Dämon tanzt lässig über die Landschaft und zertrampelt jede Menge Gebäude, denn er ist völlig in sich selbst versunken.
Wie wäre es, die Option „Schlechte Dinge" abzuschalten? Der Nachteil ist, daß durch Deaktivieren der Schlechten Dinge Ihre SEELEN-Rate halbiert wird, also überlegen Sie sich gut, ob Sie diese Option abschalten wollen.

SZENARIEN

Ein Szenario ist ein vorgefertigter Spielstand, in dem irgendein Schöpfer etwas angefangen hat und sich dann an einem entscheidenden Punkt aus dem Staub gemacht hat. Wenn Sie sich für diese Spielvariante entscheiden sollten, ist es Ihre Aufgabe, dieses Leben nach dem Tod zu retten und in einen funktionsfähigen Zustand zu bringen.
DANTES SITCOM Ein klassisch gestaltetes Leben nach dem Tod, das schön anzusehen, aber hoffnungslos ineffizient ist.
ZU MIES ZUM LEBEN (2 EVIL 2 LIVE) Die Mächte Des Seins haben einen ziemlichen Hals auf den Planeten und lassen eine ganze Serie von Katastrophen auf ihn los, um alles auszulöschen...bis auf eine einzige Familie.
SCHÖPFERDÄMMERUNG (DUSK OF THE DEMIURGES) Ihre Arbeiter proben den Aufstand...und sie krawallieren. Besser Sie suchen Arbeit für sie.
SPLITSVILLE Es ist ein perfektes kleines Leben nach dem Tod...wenigstens zur Hälfte. Die eine Hälfte jedes Reiches ist außerordentlich weit entwickelt, auf der anderen Seite des Flusses jedoch ist nichts außer einem ziemlich großen Tor. Oh-oh, hier kommen die SEELEN...

WAS SONST NOCH ZU BEACHTEN IST

ANKÜNDIGUNGEN DES PLANETEN

Außer den Schlechten Dingen können Ihnen auch noch andere Umstände Kopfzerbrechen bereiten, während sie gerade dabei sind, ein gut durchdachtes Spiel aufzubauen. Es gibt zum Beispiel Katastrophen auf dem Planeten...Kleinigkeiten, die dann und wann am Rande geschehen, wie Sintfluten oder Kriege. In diesen Fällen verkündet Ihnen ein Fenster, wie viele

EMBOS gestorben sind und wie viele verletzt wurden.
Das bedeutet in der Regel, daß Sie mit einem manchmal sprunghaften Anstieg Ihrer Bevölkerung im Jenseits rechnen müssen. Von Zeit zu Zeit gibt es außerdem auch Ankündigungen neuer Technologien. In diesen Fenstern wird Ihnen von neuen Entwicklungen der Zivilisation des Planeten berichtet. Der Vorteil für Sie ist, daß Sie wissen, welche Teile des Planeten wahrscheinlich neu bewohnt werden (wenn Sie nicht schon in der Planetenansicht nachgesehen haben), so daß Sie eine Vorstellung davon haben, wie viele neue SEELEN Sie erwarten können. Je höher die technologische Entwicklung ist, desto mehr Flächen des Planeten werden bewohnbar.

AUSBILDUNGSZENTREN

Es kann auch vorkommen, daß Ihre Ausbildungszentren zu viele Arbeiter ausbilden - mehr als Sie beschäftigen können. In diesem Fall werden Sie von Ihren Helfern gewarnt, die Zentren stillzulegen und so schnell wie möglich entsprechende neue Strukturen zu bauen, um diese herumstrolchenden Ärgernisse zu beschäftigen. Ansonsten werden die Engel in der Hölle Krawalle beginnen - und die Dämonen im Himmel (das sieht dann ungefähr so aus wie auf den unten gezeigten Illustrationen, mit goldenen Heiligenscheinen in der Hölle und feurigen im Himmel). Und sollten Sie den Aufständischen nicht bald Arbeit beschaffen, werden die erleuchteten Gebäude bald zerstört werden.

ALLGEMEINE RATSCHLÄGE

Es gibt einige Prinzipien, die Sie beachten sollten. Denken Sie daran, daß lange Straßen in der Hölle besser funktionieren und kurze besser im Himmel. Bevorzugen Sie es, in der Hölle verschiedenartige Schicksalsstrukturen räumlich getrennt voneinander anzulegen, während es im Himmel vorteilhafter ist, sie direkt nebeneinander anzulegen, da sie sich dann schneller weiterentwickeln. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, beginnen Sie zunächst lieber bescheiden mit 3 x 3 Zonen jeder Farbe...es ist noch genug Zeit zu expandieren, wenn die Bevölkerung erst einmal boomt. Vergessen Sie nicht, die Online-Hinweise und -Hilfestellungen von Jasper und Aria in Anspruch zu nehmen - sie können sehr hilfreich sein. Außerdem sollten Sie sich nicht scheuen, öfters neue Strategien auszuprobieren und SPASS ZU HABEN...es ist gut für Ihre SEELE.


KRAWALLE IN DER HÖLLE


KRAWALLE IM HIMMEL



CREDITS

ZIRKEL IX
Designer, Projektleiter ______________________ Michael Stemmle

ZIRKEL VIII
Chefprogrammierer ______________________ Justin Graham
Programmierer ______________________ Rey Castro
Zusätzliche Programmierung ______________________ Aaron Giles

ZIRKEL VII
Lead Artist ______________________ Paul Mica
2D-Animationen ______________________ Brian Rich
Design der Flächenstücke ______________________ Kevin Evans, Chris Hockabout,
______________________ Pat Sirk, Martin Yee
Animation von Jasper und Aria - ______________________ Graham Annable

ZIRKEL VI
Musik ______________________ Peter McConnell
Sound Design ______________________ Creek Hart
Stimme von Aria ______________________ Rebecca Arthur
Stimme von Jasper ______________________ Milton James
Weitere Sprecher ______________________ Steve Blum, Carrie Gordon
Sprachproduktion und Regie ______________________ Darragh O´ Farrell
Schnitt ______________________ Khris Brown
Schnittassistenz ______________________ Coya Elliott, Julian Kwasneski
Koordination ______________________ Peggy Bartlett
Art Technicians ______________________ Kim Balestreri, Michele Harrell,
______________________ Mike Levine, Jillian Moffett

ZIRKEL V
Produktionsleitung ______________________ Camela B. Boswell
Produktionskoordination ______________________ Susan Upshaw

ZIRKEL IV
Cheftester ______________________ John Hannon, Dana Fong, Brian Kemp
Chefkompatibilitätstests ______________________ Doyle Gilstrap
Handbuch und Strategy Guide ______________________ Jo „Captain Tripps“ Ashburn
Verpackungsgestaltung ______________________ Terri Soo Hoo
Handbuchgestaltung ______________________ Mark Shepard

ZIRKEL III

Qualitätssicherung ____________ Matthew Azeveda, Jason Yunker, Jo Ashburn,
Ryan Kaufman, Chris Snyder,
Theresa M. O´ Connor, Creek Hart, Randy Tudor,
Adam Pasztory, Albert Chen, Erik Ellestad,
John Drake, Darren Johnson

Kompatibilitätstests ____________ Jim Davison, Josef Richardson

ZIRKEL II

Marketing Manager ____________ Tom Byron

Public Relations Manager ____________ Tom Sarris

ZIRKEL I

Programmierung Zusätzliche Tools ____________ Hwei-Li Tsao

EMBO Konzeptionalisierung ____________ Charlie Ramos

Mac Programmierung ____________ Aaron Giles

DER MOND

Übersetzungsprogrammierung ____________ Judith Lucero

Koordination Internationale Produktion ____________ Sean Matheis

CD Archivierung ____________ Wendy Kaplan

MERKUR

iMuse Interactive Music System ____________ Michael Land, Michael McMahon,
Peter McConnell

SCUMM System ____________ Aric Wilmunder

INSANE System ____________ Vice Lee

Bootdisk Utility ____________ Paul LeFevre

VENUS

Leitung Product Support ____________ Dino Ago, Tony Burquez, Amy Coffman,
Aram Gutowski, Dave Harris, Troy Molander

Technischer Support ____________ Brian Carlson, Paul Purdy, Brad Grantham,
Beau Kayser, Beverly Brennan, Bill Morrison,
Eric Knudson, Jay Geraci, Karston Agler, Kevin Von Aspern,
Lynn Selk, Matthew Labovitz, Matthew Murphy,
Melinda Miller, Stacey Ackerman, Wes Anderson

Überwachung der Hinweiszeilen ____________ Tabitha Tosti

Abteilung Hinweise ____________ Kellie Walker, Thomas Scott, Bob McGehee

DIE SONNE

Office Manager ____ Catherine Durand
Manager Internationale Lizenznehmer ____ Lisa A. Star

MARS

Manager Qualitätssicherung ____ Mark Cartwright
Supervisor Qualitätssicherung ____ Dan Connors

JUPITER

Allgemeine Beratung ____ Bob Roden
Leitung Verkauf und Marketing ____ Mary Bihr
National Sales Manager ____ Meredith Cahill

SATURN

Bei grün darfst Du gehen ____ Randy Komisar
CTO ____ Doug Kay
Leitung Art Abteilung ____ Judy Rosenfeld
Manager Art Abteilung ____ Karen Purdy
Art Director, später Projektleitung ____ Collette Michaud

DIE FIXSTERNE

Produtionsleitung ____ Steve Dauterman
Präsident ____ Jack Sorensen

DAS PRIMUM MOBILE

Besonderer Dank und allerlei warme Schmatzer an ____ Jay, Janet, Paula, Ken,
____ Elaine Pick, Laura Ricci,
____ Die Trapp-Familie, Alanis Morissette,
____ Bruce Springsteen, Fee Waybill und Janeane Garofalo

DAS FIRMAMENT

Eine Ultraspezial-Afterlife-Gruppenumarmung für George Lucas

DEUTSCHE VERSION

SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH

Projektleitung & Übersetzung ______ „Guybrush" B. Heuckendorf, Oliver Jörg
Zusätzliche Übersetzung ______ Markus Ludolf
Koordination ______ Petra Orlovius, Thorsten Neumann
Produktlogistik ______ Anja Stromer
Lektorat ______ Annette Janke
Sprachproduktion ______ Nils Bote
Sprachaufnahmen ______ G+G Tonstudios, Kaarst
Tonnachbearbeitung ______ Thomas Buchhorn
Qualitätssicherung ______ Michael Milan
Gestaltung ______ Oliver Dannat
Reinzeichnung ______ Andreas O., Cord St., Heiko H., JJ
Lithos ______ DTK-Publishing-Service
Druck ______ Lippert Druck & Verlag

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie technische Probleme mit Afterlife haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.
Telefon: 0 21 31 - 96 51 10 (montags bis freitags 8.00 - 15.00 Uhr).

HOTLINE

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung:
montags, mittwochs und freitags von 15.00 - 18.00 Uhr.
Telefon: 0 21 31 - 96 51 11. Bitte haben Sie etwas Geduld.

E-mail oder Modem

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken. Die Nummer ist 0 21 31 - 96 52 22.
Sie können uns natürlich auch eine E-mail schicken. Unser Internet-Account lautet:
support@softgold. com

BESTELLSERVICE

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette?
Wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von 8.00 bis 15.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 2131 - 96 51 13.

